



Minnishöllinn – The Memory Palace

Aldur: 5+

Fjöldi leikmanna: 2 – 4

Innihald: 16x hallarspjöld, 3x minnisskrímsli og 24 dýraskífur.

Hugmynd og markmið:

Að nota ímyndunaraflíð til að semja kjánalegar sögur um dýrin og muna hvar þú hefur látið allar dýraskífurnar ÁÐUR EN einu minnisskrímsli er snúið við.

Undirbúningur:

1. Raðið hallarspjöldunum í 4x4 fering – eða bara eins og þið viljið!
2. Setjið minnisskrímslin á hvolf á þrjú mismunandi hallarspjöld.
3. Ákveðið hvað þið viljið nota mörg dýr og veljið þann fjölda af handahófi. Ruglið dýraskífunum og setjið þær í hrúgu á hvolf við hlið leikborðsins. Afgangurinn fer aftur í kassann og er ekki notaður. Mælt er með því að nota 6 dýr í fyrsta leik og bæta við þegar þið eruð komin í æfingu.

Gangur spilsins:

Þegar þú átt að gera dregur þú eina skífu. Sýndu hinum leikmönnum hana og segðu litla sögu af dýrinu á ákveðnum stað í höllinni. Því kjánalegri, því betra. Settu skífuna á hvolf á réttan stað í höllinni. Nú velur næsti leikmaður skífu, segir sögu og setur skífuna á hvolf. *Dæmi: „Það var svo sjóðandi heitt úti að mörgæsin lét renna í kalt bað. Svo fyllti hún það af ísmolum, hoppaði ofan í og skvetti vatni út um allt!“*

Þegar öll dýrin eru komin í höllina er kominn tími til að muna eftir öllum skrýtnu sögunum og þannig hvar þau eru. Veljið einn leikmann til að vera Minnismeistarinn. Minnismeistarinn er sá sem á að muna sögurnar og staðina. *Gott er að spila jafn oft og*

fjöldi leikmanna er, til að allir prófi að vera Minnismeistarinn.

Minnismeistarinn byrjar í einu horni hallarinnar, bendir á skífu og endurtekur söguna (þarf ekki að vera orðrétt) og heitið á dýrinu. Hún snýr svo við skífunni. Hefur hún rétt fyrir sér? Ef svo er, er skífan skilin eftir með myndina UPP og farið í næsta herbergi. Ef ekki, er skífan sett aftur á hvolf. Það má snúa aftur til þeirra skífa sem voru rangar. Minnismeistarinn fer í gegnum hvert herbergi hallarinnar, segir meginatriði sögunnar og giskar á dýrin. Þetta er samvinnuspil svo aðrir leikmenn mega hjálpa Minnismeistarann að muna. Passið ykkur á minnisskrímslunum! *Betra er að fara skipulega í gegnum höllina en að stökkva til og frá.*

Leikslök:

Ef minnismeistarinn snýr óvart við minnisskrímli, er leikurinn tapaður. Veljið nýjar skífur og byrjið aftur! Ef þið náðið að muna öll dýrin og sögurnar þeirra, vinnið þið!

Önnur leikaðferð:

Fyrir yngri leikmenn má spila „Fundvísi“ með hallarspjöldunum. Forráðamenn eða eldri leikmenn biðja þá yngri um að finna hluti í herbergjunum. „Finnur þú klukkuna? En hvað með leðurblökuna?“ Haldið áfram þar til þið hafið skoðað öll herbergin í höllinni!

Hvað er minnishöll?

Spilið *Minnishöllin* notast við minnistækni sem byggist á forngrískri aðferð þar sem þú sérð fyrir þér upplýsingar og skipuleggur þær til að muna betur eftir þeim. Þetta kallast einnig hugarhöll.

Í sinni einföldustu mynd má byggja sér minnishöll til að muna eitthvað – röð spila í spilastokk, dagsetningar fyrir söguþróf eða jafnvel innkaupalista. Til að muna innkaupalista án þess að skrifa neitt niður, setur þú hvern hlut á ákveðinn stað í „hugarhöllinni“ þinni. Því skýrnari sem myndin er, því auðveldara er að muna. Margir nota eigið heimili sem „höllina“.

Hér er innkaupalisti: „egg, avókadó, rúsínur, brauð, hnetusmjör og appelsínusafi“. Hugsaður þér nú... þú gengur inn um dyrnar og þar er Elvis að kasta **eggjum**. Eggin eru hvít og Elvis er í hvítum búning. Smábarn situr við fætur hans og smyr **avókadó** yfir allan búninginn hans. Þú kemur inn í stofuna og þar sem röð af **rúsínum** dansar konga og heldur á **brauði** yfir marmarastofuborðið. Þú snýrð þér við og sérð risastórt málverk af **hnetusmjörskrukku** þegar það kemur skyndilega öskrandi api í tútúpils og skvettir glasi af **appelsínusafa** á málverkið.

Lokaðu nú augunum og gáðu hvort þú getur munað allt í sögunni. Þú getur það örugglega, en ef ekki, getur þú prófað að setja hlutina á innkaupalistanum inn á þitt eigið heimili. Eða spila *Minnishöllina* með krökkunum þínum!